

**PEMANFAATAN CROME BOOK DALAM PEMBELAJARAN MATA
PELAJARAN IPS MATERI KERAJAAN NUSANTARA
DI SD NEGERI CANGKRINGAN 1**

Siwi Nurhayati¹, Heri Maria Zulfiati²

^{1,2}Magister Pendas Universitas Sarjanawiyata Tamansiswa

Magister Pendas Universitas Sarjanawiyata Tamansiswa

siwi.nurhayati1222@gmail.com, heri.maria@ustjogja.ac.id,

ABSTRACT

Elementary 4th grade social studies learning focuses on material related to the social, cultural and economic environment. These materials can be studied in a more interesting and interactive way by using a Chromebook. Chromebooks are light and portable computer devices, so they are easy to carry anywhere. Chromebooks are also equipped with various applications and features that can support social studies learning. The following are several examples of using Chromebooks for 4th grade elementary school social studies learning: (1) Studying material about the social environment. Chromebooks can be used to study material about the social environment, such as natural features, artificial features, and social life. (2) Study material about culture. Chromebooks can be used to study material about culture, such as customs, arts, and regional languages. (3) Study material about economics. Chromebooks can be used to study material about economics, such as economic activities, natural resources, and trade. Teachers can also use the Google Slides application to make presentations about economic material. With the proper use of Chromebooks, learning social studies for grade 4 elementary school can be more interesting, interactive, and fun for students.

Keywords: Chromebook, social studies learning, 4th grade elementary school

ABSTRAK

Pembelajaran IPS kelas 4 SD berfokus pada materi-materi yang berkaitan dengan lingkungan sosial, budaya, dan ekonomi. Materi-materi tersebut dapat dipelajari secara lebih menarik dan interaktif dengan pemanfaatan Chromebook. Chromebook merupakan perangkat komputer yang ringan dan portabel, sehingga mudah dibawa ke mana saja. Chromebook juga dilengkapi dengan berbagai aplikasi dan fitur yang dapat mendukung pembelajaran IPS. Berikut adalah beberapa contoh pemanfaatan Chromebook untuk pembelajaran IPS kelas 4 SD: (1) Mempelajari materi tentang lingkungan social. Chromebook dapat digunakan untuk mempelajari materi tentang lingkungan sosial, seperti kenampakan alam, kenampakan buatan, dan kehidupan masyarakat..(2) Mempelajari materi tentang budaya Chromebook dapat digunakan untuk mempelajari materi tentang budaya, seperti adat istiadat, kesenian, dan bahasa daerah..(3) Mempelajari materi tentang ekonomi Chromebook dapat digunakan untuk mempelajari materi tentang ekonomi, seperti kegiatan ekonomi, sumber daya alam, dan perdagangan.. Guru juga dapat menggunakan aplikasi Google Slides untuk membuat presentasi tentang materi ekonomi. Dengan

pemanfaatan Chromebook yang tepat, pembelajaran IPS kelas 4 SD dapat menjadi lebih menarik, interaktif, dan menyenangkan bagi siswa.

Kata kunci: Chromebook, pembelajaran IPS, kelas 4 SD

A. Pendahuluan

Pembelajaran IPS lebih mengedepankan aspek kognitif dari pada afektif, hal ini membuat Guru harus berinovasi dalam pembelajaran supaya dapat menyeimbangkan aspek kognitif dengan afektif.

Saat merencanakan pembelajaran, agar pembelajaran menjadi berhasil sudah pasti harus ada tujuan pembelajaran yang baik. Tujuan pembelajaran yang ideal adalah peserta didik mampu menunjukkan perilaku belajar yang efektif sehingga dapat dikatakan kondisi pembelajaran yang ideal. Seperti yang dinyatakan oleh Mitchell et al (2017) tujuan pembelajaran yang baik adalah 1) Perhatian peserta didik yang aktif dan terfokus kepada pembelajaran; 2) Berupaya dan menyelesaikan tugas dengan benar; 3) Peserta didik mampu menjelaskan hasil belajarnya; 4) Peserta didik difasilitasi untuk berani menyatakan kepada guru apa-apa yang belum dipahami; 5) Peserta didik berani menyatakan ketidaksetujuan; 6) Peserta didik dimotivasi untuk berani meminta informasi yang relevan dengan topik

bahasan lebih lanjut (Suyono & Hariyanto, 2012). Berdasarkan identifikasi yang dilakukan ada beberapa kondisi yang ditemukan saat ini di SD Negeri Cangkringan 1 yaitu terdapat siswa yang mengganggu teman atau tertidur saat pembelajaran selain itu sumber belajar seperti buku masih minim. Dari permasalahan ini guru mencari solusi permasalahan supaya siswa lebih terlibat dalam pembelajaran dan mendapatkan sumber belajar yang lebih banyak.

Pembelajaran IPS secara konvensional lebih cenderung verbalisme yang bersifat hafalan, hal inilah yang kemungkinan menyebabkan siswa menjadi cepat bosan sehingga mencari kegiatan lain dengan mengganggu temannya atau tertidur pada saat proses belajar.

Saat ini teknologi informasi dan komunikasi mengalami perkembangan yang pesat, hal ini membuat guru sebagai sumber informasi mengalami pergeseran, saat ini siswa tidak bergantung pada guru atau buku saja sebagai sumber belajar tetapi dapat dengan mudah mencari informasi dari berbagai

media. Media yang dapat dijadikan sebagai sumber belajar saat ini adalah media digital, media digital dianggap lebih luwes dan efisien digunakan sebagai media pembelajaran, media digital dapat menampilkan tulisan, gambar, suara bahkan video. Bahkan media digital menawarkan keleluasaan untuk memanipulasi tulisan, gambar, suara dan video sesuai dengan kebutuhan. Sehingga penggunaan teknologi digital menjadi penting digunakan dalam pembelajaran.

Perkembangan teknologi pada saat ini sangat berpengaruh pada proses pembelajaran di sekolah. Kehadiran teknologi dalam pembelajaran merupakan tantangan tersendiri bagi dunia pendidikan. Tuntutan dalam perkembangan teknologi di dunia pendidikan saat ini sudah sangat berpengaruh dan dirasakan oleh seluruh pemangku pendidikan. Berbagai perangkat keras (hardware) beserta koneksinya dapat menghantarkan pembelajaran secara cepat dan akurat apabila dimanfaatkan secara benar dan tepat. Penggunaan teknologi yang tepat akan menumbuhkan suasana pembelajaran yang berbeda. Yaitu suasana pembelajaran yang

menyenangkan, menumbuhkan minat peserta didik dalam belajar sehingga tercapai hasil yang diinginkan. Penggunaan teknologi terbukti dapat meningkatkan minat belajar peserta didik karena tampilan yang lebih menarik sehingga akan terhindar dari rasa jenuh selama mengikuti pembelajaran. Dalam proses pembelajaran, guru menggunakan berbagai perantara dalam proses pembelajaran agar peserta didik memahami materi pembelajaran agar lebih efektif dan efisien. Perancangan pembelajaran berbantuan teknologi haruslah secara cermat memperhitungkan terlebih dahulu bagaimana proses pembelajaran yang terjadi pada setiap individu. Guru di era digital ini harus bisa memanfaatkan teknologi sebagai sumber dan media pembelajaran. Pembelajaran jarak jauh ataupun tatap muka akan lebih menarik dengan memanfaatkan teknologi. Mengingat bahwa kurikulum merdeka dan era digitalisasi mulai digencarkan oleh kementerian pusat, maka dari itu pemanfaatan teknologi seperti chromebook yang dimiliki sekolah sudah semestinya diperlukan. Chromebook merupakan alat atau media yang berbasis teknologi yang

dapat digunakan untuk mempermudah pembelajaran.

Sekolah Dasar Negeri 1 Cangkringan mempunyai sarana berupa chrome book yang belum dimaksimalkan dalam pembelajaran, chrome book yang dimiliki biasanya digunakan untuk keperluan ANBK dan ASPD saja. Pada karya *best practice* ini bertujuan untuk melaporkan pemanfaatan Chrome book pada pembelajaran IPS kelas IV di SD Negeri Cangkringan 1. Untuk meningkatkan interaksi dan keterlibatan siswa.

B. Metode Penelitian

Metode penelitian yang cocok untuk pemanfaatan Chromebook di SD dapat disesuaikan dengan tujuan penelitian yang ingin dicapai adalah Penelitian kualitatif merupakan metode penelitian yang cocok untuk mengkaji fenomena yang kompleks dan tidak dapat diukur secara kuantitatif. Dalam penelitian kualitatif, data dikumpulkan melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi.

Misalnya, peneliti ingin mengkaji pengalaman siswa dalam menggunakan Chromebook dalam pembelajaran IPS. Peneliti dapat melakukan wawancara mendalam dengan siswa untuk menggali

pengalaman mereka dalam menggunakan Chromebook

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Pembelajaran IPS materi kerajaan-kerajaan nusantara diterapkan dengan memanfaatkan media chrome book, internet dan akun belajar.id. Pembelajaran didesain untuk meningkatkan aspek afektif dimana peserta didik lebih terlibat aktif dalam berkolaborasi.

Kondisi perkembangan digital seperti sekarang ini tentu membawa kita untuk lebih dekat dengan teknologi, karena sistem pembelajaran sekarang yang membutuhkan teknologi agar pembelajaran tetap terlaksana dengan efektif dan fleksibel sehingga pembelajaran tetap berlangsung meskipun ada berbagai kendala baik itu dari jaringan internet, gadget, atau teknologi lainnya yang kurang memadai sehingga menghambat seseorang untuk mengakses pembelajaran (Salsabila et al, 2020). Media pembelajaran telah maju dan berkembang seiring dengan lahirnya revolusi komunikasi yang dimanfaatkan untuk tujuan pembelajaran selain media yang sudah ada sebelumnya seperti guru,

buku teks dan papan tulis (Yaumi, 2018). Media pembelajaran merupakan alat bantu yang berfungsi untuk menjelaskan sebagian dari keseluruhan program pembelajaran yang sulit dijelaskan secara verbal. secara umum media pembelajaran dibagi menjadi 4 yaitu Audio, visual, Audio Visual dan Multimedia (Sanjaya, 2012).

Pemanfaatan *chromebook* dalam pembelajaran IPS materi kerajaan-kerajaan nusantara diawali dari tahap persiapan sebelum kegiatan tatap muka. Persiapan yang dilakukan adalah membuat materi berupa PPT candi-candi peninggalan kerajaan nusantara yang diupload di google classroom dengan tujuan peserta didik dapat mengakses materi dari *chromebook* menggunakan akun belajar.id nya.

Pembelajaran dilakukan secara tiga tahapan yaitu pembukaan, inti, dan penutup. (1) Tahap Pembuka. Tahap pembukaan dimulai dengan guru membuka pelajaran seperti mengucapkan salam, mengabsen siswa dan melakukan apersepsi mengenai materi peninggalan kerajaan-kerajaan hindu yang diketahui oleh siswa. (2) Tahap Inti. Tahap inti guru meminta siswa untuk membuka

chromebook dan memasukkan akun belajar.id nya untuk bisa menyalakan *chromebook* dengan akun masing-masing. Guru menjelaskan materi peninggalan-peninggalan kerajaan hindu di Indonesia menggunakan infokus dan siswa bisa menyimak baik di infokus maupun materi yang telah disiapkan guru di *classroom*. Setelah menjelaskan materi guru membentuk kelompok di *classroom* sehingga siswa dapat mengetahui teman-teman kelompoknya. Setiap kelompok diberikan bahasan yang berbeda yaitu kelompok pertama adalah candi apa saja yang menjadi peninggalan kerajaan hindu, kelompok dua ciri-ciri candi peninggalan kerajaan Budha, dan kelompok ketiga peninggalan kerajaan Islam berupa budaya. Pengerjaan tugas dilakukan secara bersama-sama dengan menggunakan google dokumen yang sama untuk pengetikan, sehingga siswa dapat membaca hasil diskusi di *chromebook* masing-masing sambil berdiskusi dan mencari informasi bersama-sama di mesin pencarian. Tujuan metode penugasan seperti ini bertujuan untuk menguatkan aspek afektif sehingga pembelajaran IPS bukan sekedar menghafal tetapi

berkolaborasi dalam menyelesaikan tugas secara bersama-sama, setiap peserta didik mempunyai tugas dan tanggung jawab sehingga tidak mengganggu teman atau tertidur. Hasil diskusi siswa dipresentasikan di depan teman-teman kelompok lain sebagai audien. Pada tahapan ini siswa terlihat percaya diri mempresentasikan hasil kelompoknya dan peserta didik lain memperhatikan dari presentasi dari temannya. Hasil dari pekerjaan kelompok di simpan pada drive di akun belajar.id sehingga dapat menjadi portofolio digital setiap peserta didik.(3) Tahap penutup. Tahap penutup guru melakukan refleksi pembelajaran dengan menyimpulkan pembahasan hasil penugasan kelompok. Guru menanyakan kegiatan pembelajaran apakah menyenangkan? Guru menutup kegiatan pembelajaran.

D. Kesimpulan

Pemanfaatan chromebook dalam pembelajaran mata pelajaran IPS materi kerajaan-kerajaan nusantara kelas iv di SD Negeri 1 Cangkringan berdampak baik dalam melibatkan keaktifan peserta didik dalam pembelajaran, hal ini

berdasarkan hasil pengamatan proses pembelajaran dimana siswa aktif dalam kegiatan kelompok secara bersama-sama sesuai dengan tanggung jawab masing-masing. Siswa juga merasa senang dan bersemangat dalam mengikuti pembelajaran menggunakan media *chromebook* sebagai media mencari informasi dan mengerjakan tugas. Siswa menjadi percaya diri dalam mempresentasikan hasil diskusi kelompoknya di depan teman-teman sekelas dan gurunya. Pemanfaatan akun belajar.id dapat menyimpan hasil belajar siswa sebagai portofolio digital hasil belajar.

DAFTAR PUSTAKA

- Mitchell, I., Keast, S., Panizzon, D., & Mitchell, J. (2017). *Using 'big ideas' to enhance teaching and student learning. Teachers and teaching*, 23(5), 596-610
- Salsabila, U. H., Lestari, W. M., Habibah, R., Andaresta, O., & Yulianingsih, D. (2020). *Pemanfaatan teknologi media pembelajaran di masa pandemi covid-19. Trapsila: Jurnal Pendidikan Dasar*, 2(2), 1-13.
- Sanjaya, W. (2012). *Perencanaan dan Desain Sistem Pembelajaran*. Jakarta: Kencana Prenada Group.

Suyono & Hariyanto. (2012). *Belajar dan Pembelajaran*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya Offset.

Yaumi, M. (2018). *Media dan Teknologi Pembelajaran*. Jakarta: Prenadamedia Group.

<https://jurnal.uns.ac.id/JDDI/article/viewFile/48747/30621> diakses tanggal 20 Desember 2023